DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE PARA APOYAR LOS PROCESOS DE COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES

RUBIELA VINASCO CORTES

LUCELLY TERESA RUIZ MUÑOZ

ORLANDO CASTILLA ARAUJO

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA Y MULTIMEDIA EN EDUCACIÓN

SANTIAGO DE CALI

2011

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE PARA APOYAR LOS PROCESOS DE COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES

RUBIELA VINASCO CORTES

LUCELLY RUIZ MUÑOZ

ORLANDO CASTILLA ARAUJO

Asesor

Ing. Lucero Muñoz Garzón

Mg Nuevas Tecnologías aplicadas a la Educación

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

FACULTAD DE EDUCACIÓN A DISTANCIA

PROYECTO PARA OPTAR EL TITULO DE ESPECIALISTA EN INFORMÁTICA Y MULTIMEDIA EN EDUCACIÓN

SANTIAGO DE CALI

2011

CONTENIDOS

1. PROBLEMA
   1. PLANTEAMIENTO
   2. FORMULACIÓN
   3. ANTECEDENTES
2. JUSTIFICACIÓN
3. OBJETIVOS
   1. OBJETIVOS GENERALES
   2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS
4. MARCO REFERENCIAL
   1. MARCO CONTEXTUAL
   2. MARCO TEÓRICO
   3. MARCO LEGAL
5. DISEÑO METODOLÓGICO
   1. TIPO DE INVESTIGACIÓN
   2. POBLACIÓN Y MUESTRA
   3. INSTRUMENTOS
   4. ANÁLISIS DE RESULTADOS
   5. DIAGNOSTICO
6. PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO

De acuerdo a los resultados obtenidos en las pruebas ICFES del 2011 Y SABER 2009, aplicadas a los colegios oficiales de la ciudad de Cali, se ha detectado, que no hay un rendimiento satisfactorio en todas las áreas del conocimiento según los siguientes datos:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| MATERIAS | MÁXIMO PUNTAJE | MÍNIMO PUNTAJE | PROMEDIO |
| Matemáticas | 65.86 | 32 | 48.93 |
| Química | 52.72 | 36.91 | 44.81 |
| Física | 53.32 | 32 | 42.66 |
| Biología | 56.48 | 36.25 | 46.36 |
| Filosofía | 56.94 | 29.75 | 43.34 |
| Inglés | 49.94 | 37.52 | 43.73 |
| Lenguaje | 59.42 | 37.30 | 48.36 |
| Sociales | 57.53 | 36.86 | 47.19 |

PRUEBAS SABER GRADO NOVENO 2009

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| MATERIAS | INSUFICIENTE | MÍNIMO | SATISFACTORIO | AVANZADO |
| Matemáticas | 15% | 53% | 26% | 7% |
| Ciencias Nat. | 12% | 52% | 29% | 4% |
| Lenguaje | 10% | 42% | 42% | 7% |

EL promedio final de cada una de las áreas evidencia que los estudiantes no interpretan, no argumentan ni proponen con respecto a un texto según los anteriores resultados, el promedio está en un nivel medio-bajo en grado11 y en grado 9 están en un mínimo. Además, en nuestra experiencia como docentes hemos observado:

El estudiante cuando lee un texto no lo entiende porque al ser evaluado no responde correctamente.

El estudiante no comprende un texto porque no ha desarrollado las competencias interpretativa, argumentativa y propositiva.

El estudiante tiene escaso vocabulario para interpretar un texto.

No tiene hábito lector

La metodología que el docente utiliza no es acorde con los intereses de los estudiantes

Para ayudar a solucionar ésta situación hemos decidido diseñar e implementar un objeto virtual de aprendizaje, buscando mejorar el proceso de comprensión lectora en los estudiantes.

1.2. FORMULACIÓN

¿Los procesos de comprensión lectora en los estudiantes, pueden ser mejorados con la implementación de objetos virtuales de aprendizaje?

* 1. ANTECEDENTES

1.3.1. Antecedentes Empíricos

De acuerdo a las diferentes acciones que se han venido realizando en relación con el uso de las Tics a nivel local, municipio de Santiago de Cali, en la Institución Educativa Marice Sinisterra, podemos citar la experiencia de un compañero de Lengua Castellana quien refiere a sus estudiantes libros virtuales como: la Hojarasca, Crónica de una muerte anunciada, La metamorfosis. Ellos los leen en internet, luego les recibe los ensayos a través de la red en su correo.

Otros compañeros de otras áreas como Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Pedagogía e Inglés han incursionado en el uso de las tics, colocando trabajos en la red como cuestionarios, tutoriales y recibiendo las respuestas a las diferentes actividades en los correos de los docentes o a través de blogs, aunque no aplican objetos virtuales de aprendizaje como tales. Además todos los colegios oficiales están deben tener conectividad a internet en las aulas de sistemas al crearse el área de tecnología e informática como obligatoria.

El gobierno apoya la capacitación en tics a los docentes a través de: Colombia aprende, eduteca, a que te cojo ratón, el ciudadano digital, Intel; además de dotar todas las escuelas con computadores conectados a internet. Con estas evidencias se está demostrando que paulatinamente los docentes están haciendo uso de algunos recursos tecnológicos, aunque no hay experiencias sobre Ovas por ser herramientas digitales muy recientes, incluso a nivel nacional.

1.3.2. Antecedentes bibliográficos

“Las Ovas han adquirido especial trascendencia e importancia en los últimos años dada:

(a) la forma como consiguen conectar los procesos educativos con las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)

(b) se les considera como herramienta esencial para potenciar los procesos de educación (a tal punto que la UNESCO se ha comprometido en su análisis y desarrollo bajo el esquema de formatos de acceso abierto conocidos como OER- Open Educational Resource- y que se puede revisar en http://www.unesco.org/iiep/)

(c) la posibilidad de intervenir en su desarrollo, ya que su concepto y entorno está en construcción.

La conceptualización, estructuración, circulación y en general análisis de las Ovas se ha hecho fundamentalmente en el exterior, pero los procesos educativos exigen desarrollos locales y Colombia no ha sido la excepción. Desde hace ya varios años se viene explorando la forma de aprovechar los Ovas como herramientas en el proceso educativo. Los docentes, las instituciones del sector y el Estado Colombiano han dedicado importantes esfuerzos para incluir en estos procesos desde simples recursos hasta elaborados cursos que circulan como Ovas.

Después de más de una década de exploración., el 11 y 12 de diciembre de 2006 fundamentalmente en el auditorio Jaime Mechasen Uribe de la Universidad Politécnico Gran colombiano, se llevó a cabo un foro “Objetos Virtuales de Aprendizaje, su integración al contexto educativo Colombiano” donde se analizaron las experiencias locales alrededor de Objetos Virtuales de Aprendizaje, de confrontarlas con algunas acciones internacionales y aprovechar para proyectar y concretar posibilidades a futuro dentro del sector educativo colombiano. Los participantes presentaron proyectos que estaban adelantando y compartieron con los coordinadores conocimientos y estrategias para potenciar las posibilidades de los mismos o generar nuevas formas de intercambio, desarrollo, promoción y gestión para conseguir una asociación entre las instituciones educativas”.1

1 <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/directivos/1598/article-99368.html#h2_1>)

1. JUSTIFICACIÓN

El proyecto de implementar objetos virtuales de aprendizaje (OVA) para el área de Lenguaje se diseñará como respuesta a las necesidades educativas planteadas por los resultados de la pruebas de Estado en los estudiantes del grado noveno. Al hacer el análisis de los resultado nos damos cuenta que a pesar de haber algunas fortalezas, existen marcadas debilidades en comprensión lectora. A continuación se presenta una síntesis de ellas: los estudiantes aún no realizan una lectura global del texto y no establecen relaciones entre los textos propuestos, a partir de los saberes previos; por lo tanto tienen dificultades para generar hipótesis sobre contenidos globales, reconstruir la información contenida en los textos leídos, identificar puntos de vista y reconocer estrategias utilizadas en diferentes textos. En síntesis, el Proyecto se constituirá en una alternativa de mejoramiento a la problemática planteada porque los análisis de resultados de pruebas externas (Examen de Estado) aplicadas a colegios oficiales de la ciudad de Cali evidenciaban, en los estudiantes, con una educación tradicional que no contemplaba el desarrollo de competencias en áreas específicas, una de las cuales es Lenguaje. Las nuevas generaciones deben ser educadas desde el enfoque de la comunicación y de la significación para llegar a ser competentes no sólo para enfrentar las exigencias de su propia cultura en la cotidianidad, sino también para crear conocimiento y darle validez social. Con ello contribuirán al desarrollo de la región y del país. Esto será posible si se tiene en cuenta la nueva declaración sobre la posición que asume la Asociación Internacional de lectura (2001) acerca del analfabetismo/competencia y tecnología, ésta sugirió que “las definiciones tradicionales de lectura, escritura, y visualización, así como las definiciones tradicionales de mejores prácticas de instrucción - derivadas de una larga tradición de libros y otros medios impresos – será insuficiente”. Esta posición nos invita a reflexionar, aceptar e implementar nuevas metodologías y estrategias para maestros y estudiantes, puesto que estamos inmersos en un mundo tecnológico donde los textos electrónicos son ayudas que van a impactar a los estudiantes y por lo tanto repercutirán en el mejoramiento de la comprensión lectora porque se constituyen en nuevos y diferentes retos para ellos, además el “ Internet en especial ofrece nuevos formatos de texto, nuevos propósitos para la lectura, y nuevas maneras de interactuar con la información” como lo expresa el autor Julie Coiro en su texto sobre comprensión de lectura en internet. 2

1. COMPRENSIÓN DE LECTURA EN INTERNET: AMPLIANDO LO QUE ENTENDEMOS POR COMPRENSIÓN DE LECTURA PARA INCLUIR LAS NUEVAS COMPETENCIAS

Según Julie Coiro, es necesario tener en cuenta la conclusión dada por los autores Brunner y Tally sobre comprensión de lectura en internet “que si queremos desarrollar pensadores profundos y flexibles, capaces de comunicar y resolver problemas difíciles, es fundamental ayudar a los estudiantes a evolucionar de una situación pasiva de absorción de información a una de creación de hábitos con los cuales sean capaces de construir argumentos, tomar en cuenta evidencias y aplicar juicios de manera creativa (p.35)”. Por lo tanto el diseño e implementación de nuestro objeto virtual de aprendizaje (OVA) pretende llevar al estudiante a través de diferentes contenidos, actividades y elementos de contextualización encaminados a formar esos lectores activos y no pasivos que se requieren para la nueva sociedad.

Ahora bien, los objetos virtuales de aprendizaje al ser “recursos digitales, autocontenibles y reutilizables” no sólo se aplicarán al área de Lenguaje sino también a la demás áreas del conocimiento generando mejoramiento en los procesos lectores y por ende en las pruebas externas.

Es importante el uso de los objetos virtuales de aprendizaje porque en esta época toda persona debe aprender a hacer uso de las tics, si no sería un analfabeta informático y no podrá ser competitivo.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Utilizar los objetos virtuales de aprendizaje para apoyar los procesos de comprensión lectora en los estudiantes y lograr una comunicación efectiva.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

* Identificar como se han venido utilizando los objetos virtuales de aprendizaje en los procesos de comprensión lectora.
* Determinar que objetos virtuales de aprendizaje se aplican en los procesos para la compresión lectora
* Reconocer los objetos virtuales de aprendizaje como tecnologías que permitan una comunicación efectiva.
* Desarrollar y aplicar talleres para apoyar el proceso de comprensión lectora

1. MARCO REFERENCIAL
   1. MARCO CONTEXTUAL

La Institución Educativa Escuela Normal Superior Farallones de Cali está ubicada en la Cra. 22 oeste No. 2-65 Barrio Libertadores, Comuna 3, tiene 76 años de fundada, se creó en 1936 a través de la ordenanza No. 20 de la Asamblea Departamental, comenzando con una población de 188 alumnos al año siguiente.

Es una entidad de carácter oficial que brinda el servicio educativo a niños y jóvenes de la ciudad de Santiago de Cali y de municipios vecinos desde preescolar hasta el ciclo complementario. Forma Bachilleres Académicos con énfasis en Educación y Profundización Pedagógica; y Normalistas Superiores en el ciclo complementario, grados 12 y 13, con énfasis en todas las áreas, cuyo campo laboral es en Preescolar y en Educación Básica Primaria. Además en la institución se atiende alguna población de inclusión y del programa CAFAM. En agosto de 2002, mediante la resolución departamental 1681, la Normal fue fusionada con ocho Centros Docentes. Por esta razón a partir del 2002, la Normal pasó a ser una Institución de 2200 alumnos a 3650. Su zona de influencia se amplió de la comuna tres a la diecinueve, donde se encuentran las sedes Francisco José de Caldas y Los Cristales.

En cuanto a su dotación para con recursos tecnológicos, ella consta de una sala de internet dotada por el municipio con 18 computadores, sala de sistemas sala de bilingüismo con los computadores mas obsoletos, y funcionando sólo 10, un televisor y una grabadora, sala con 21 calculadoras gráficas para matemáticas, sala de informática con 25 computadores, sala de video con un televisor , aula múltiple con equipo de sonido y pantalla gigante con capacidad para unas 900 personas, aula móvil con 20 portátiles y un Video Bean, emisora con equipos y parlantes.

Por su localización geográfica la institución se encuentra en la zona centro-occidental de la ciudad, cuya población está en su mayoría, en los estratos1 ,2 y 3 donde se ven reflejadas las no condiciones óptimas en cuanto a los aspectos socioeconómico, cultural y ambiental, situación que conlleva a que nuestros alumnos no posean equipos ni conectividad en sus hogares; lo primordial está en la atención a sus necesidades básicas.

Retomando los datos de población atendida desde el 2002, 3650 alumnos, podemos visualizar que no hay equipos suficientes ni en las condiciones requeridas para implementar proyectos tecnológicos como lo quisiéramos. Ante éste panorama es necesario proponer a las directivas algunos cambios en horarios, tipo de usuarios y ampliación en la cobertura de internet para hacer posible la implementación de nuestro proyecto.

* 1. MARCO TEÓRICO
     1. TEORÍA DE LA CONECTIVIDAD

El docente debe crear diferentes estrategias y teorías y nace la necesidad de prepararse ante nuevas competencias tecnológicas. Hasta el momento todas las teorías del aprendizaje se han enfocado al aula presencial así como las estrategias de enseñanza y evaluación. En el siglo XXI, surge la exigencia de desarrollar otras competencias y estilos en materia de e-learning (El e-learning consiste en la educación y capacitación a través de Internet), e-portafolio donde “Los estudiantes no sólo aprenden en un área sino que pueden integrarlas todas en su portafolio, ya que éste no se acaba sino que se alimenta a diario con material y con elementos reflexivos del estudiante para y sobre su proceso de aprendizaje. Para el docente es una herramienta que permite visualizar la forma de aprender de su estudiante y sus estructuras de pensamiento, además de facilitarle una estrategia de organización y desarrollo de su creatividad.” 1, habla del aprendizaje basado en el estudiante y colaborativo. La tecnología ha marcado y creado una nueva cultura, reorganizando la manera en que nos comunicamos, estudiamos y aprendemos. Ante esta realidad, nace la necesidad de crear una teoría que se adapte a este entorno cambiante y que crece cada día más 2. Esta teoría emergente es la teoría de la conectividad.

Según esta teoría nos da la opción de incursionar en otras estrategias tecnológicas como lo es la Ova porque con ella se puede implementar el trabajo colaborativo en pro de la construcción del conocimiento según los ritmos de aprendizaje del estudiante propiciando un ambiente ideal para lograr una mejor comprensión lectora y apropiación del saber

* + 1. TEORÍA DEL CONSTRUCCIONISMO DE SEYMOUR PAPERT

Papert, influido por el constructivismo de Piaget, lo extendió bajo la denominación de construccionismo y la aplica para desarrollar un lenguaje de programación de ordenadores llamado logo. Logo funciona como un instrumento didáctico que permite a los alumnos, sobre todo a los más pequeños a construir sus conocimientos. Es una potente herramienta para el desarrollo de los procesos de pensamiento lógico-matemáticos. Para ello, construyó un robot llamado la "tortuga de Logo" que permitía a los alumnos resolver problemas. Aquí se evidencia claramente la tesis del construccionismo, la cual sostiene que “el niño crea su conocimiento de forma activa y que la educación debe de facilitarle herramientas para realizar actividades que impulsen esta actividad ”3, en integración con las ideas de Papert quien expresa que “el aprender mejor no vendrá de ofrecer las mejores herramientas para que el profesor instruya, sino de dar las mejores oportunidades a los estudiantes para construir”.3  
Por lo tanto el proyecto diseñará e implementará un objeto virtual de aprendizaje para que el estudiante logre mejorar su proceso lector a través de ejecución de diferentes actividades, estrategias pensadas con base en sus intereses, pero sin perder de vista que “ el conocimiento no es sólo razonamiento, sino también sentimiento. Si el niño puede sentir, podrá asimilar mejor las ideas y nuevos conocimientos” 4; como lo argumenta Papert; logrando capturar el interés del estudiante y generando un aprendizaje significativo en pro del mejoramiento del proceso de la comprensión lectora de los estudiantes.

1 <http://es.wikipedia.org/wiki/Portafolio_de_aula>

## 2 Teoría de la conectividad como solución emergente a las estrategias de aprendizaje innovadoras

**Autores:** [Ingrid del Valle García Carreño](http://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=2402549)

3 <http://es.wikipedia.org/wiki/Lego_Mindstorms>

4 <http://e-ducarparalavida.blogspot.com/2010/03/seymour-papert.html>

* + 1. TEORÍA DEL CONECTIVISMO

“El conectivismo surge por la necesidad de evaluar la pertinencia de aprender algo es una meta –habilidad que es aplicada antes de que el aprendizaje mismo empiece. El aprendizaje es un proceso que ocurre al interior de ambientes difusos de elementos centrales cambiantes – que no están por completo bajo control del individuo y puede residir fuera de nosotros (al interior de una organización o una base de datos), está enfocado en conectar conjuntos de información especializada, y las conexiones que nos permiten aprender más tienen mayor importancia que nuestro estado actual de conocimiento. . La habilidad de realizar distinciones entre la información importante y no importante resulta vital. El conocimiento que reside en una base de datos debe estar conectado con las personas precisas en el contexto adecuado para que pueda ser clasificado como aprendizaje. El punto de partida del conectivismo es el individuo. El conocimiento personal se compone de una red, la cual alimenta a organizaciones e instituciones, las que a su vez retroalimentan a la red, proveyendo nuevo aprendizaje para los individuos. Este ciclo de desarrollo del conocimiento (personal a la red, de la red a la institución) permite a los aprendices estar actualizados en su área mediante las conexiones que han formado. El valor del reconocimiento de patrones y de conectar nuestros propios “pequeños mundos del conocimiento” es aparente en el impacto exponencial que recibe nuestro aprendizaje” 5. Esta teoría al ser entendida como una red donde se va a dar una retroalimentación constante, variada y actualizada de saberes para que el estudiante pueda ser capaz de filtrar la información que más le convenga y guste para alcanzar el aprendizaje deseado. De acuerdo al planteamiento anterior, el estudiante tiene la posibilidad de acceder al conocimiento realizando diferentes actividades que se presentan en nuestro proyecto (Ova).

5 [El Conectivismo: Una Teoría de Aprendizaje para la era Digital (Síntesis de un artículo de George Siemens. Diciembre 12, 2004)](http://planetatelefonica.com.ar/learningisplay/2010/08/23/el-conectivismo-una-teoria-de-aprendizaje-para-la-era-digital-sintesis-de-un-articulo-de-george-siemens-diciembre-12-2004/) Publicado por Leonardo Esteves el 23 Agosto, 2010

* 1. MARCO LEGAL
     1. Ley general de educación

La Ley general de educación( Ley 115 de 1994) , en el Artículo 5, sobre los fines de la Educación en Colombia en algunos de sus numerales, establece lo siguiente: 9. El desarrollo de la sociedad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional , orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de vida de la población , a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país.13. La promoción de la persona en la sociedad de la capacidad, para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le, permita al educando ingresar al sector productivo.

Se puede concluir que es importante para el ser humano lograr una concatenación de todos los conocimientos tanto científicos como humanísticos para así lograr un desarrollo integral de su ser físico y personal y así poder alcanzar los objetivos de la educación.

La ley 115 de 1994 en sus fines y objetivos, incorpora el Área de Tecnología e Informática como fundamental y obligatoria en la Educación Básica (Artículo 23) Educación Media Académica (Artículo 31).De esta forma, la ley 115 abre varias posibilidades para la formación de estudiantes con capacidad para la búsqueda, manejo, procesamiento y utilización eficiente de la información.

La propuesta del área de informática está diseñada para permitir al estudiante el manejo eficiente de la información y lo capacita en la utilización del computador como medio didáctico e interactivo; como una herramienta facilitadora, que le permite satisfacer las necesidades individuales y sociales; además de servirle como puente entre la educación, el conocimiento y la productividad.

El área de Tecnología e informática contribuye al desarrollo de las capacidades creativa, critica y reflexiva, principalmente para el manejo y buen uso de la información.

Los apartes citados en la ley 115 .6

Nuestro proyecto se ve beneficiado con los diferentes aportes que se hacen en ésta ley porque abre la posibilidad de mejorar los procesos cognitivos por medio del uso de la tecnología donde nosotros aprovechemos la ley para hacer ejecutable el proyecto de un objeto virtual de aprendizaje en nuestras instituciones.

6 Ley General de Educación, Serie documentos N° 9,Ediciones Fecode

* + 1. Exámenes de estado

En primer término y de acuerdo con los lineamientos dados por el ICFES, las competencias se definen como “un saber hacer en contexto” (ICFES, 1997, 17); en otras palabras, el interés en la educación se centra en la formación de sujetos integrales que tengan más la capacidad de comprender, interpretar y cambiar su realidad social, que la capacidad de almacenar contenidos específicos de las diversas áreas del saber.

Lo anterior es muy aplicable en el manejo de un objeto virtual de aprendizaje (Ova) porque el estudiante debe colocar a prueba su conocimiento y manejo de las diferentes herramientas tecnológicas para estar en capacidad de afrontar éste tipo de pruebas con mayor eficiencia logrando mejores resultados.

* + 1. Lineamientos curriculares de lengua Castellana

El documento de los lineamientos brinda conceptos específicos y fundamentales a tener en cuenta en el desarrollo de todo proyecto que tenga que ver con el desarrollo de la lengua en cualquier aspecto. Por lo tanto retomaremos algunos de ellos muy válidos para el diseño e implementación de una ova para apoyar procesos de comprensión lectora en los estudiantes.

Dentro de la conceptualización del proceso lector, ‘‘leer es un proceso de construcción de significados a partir de la interacción entre el texto, el contexto y el lector. El significado, a diferencia de lo que sostenía el modelo perceptivo motriz de la lectura, no está sólo en el texto, tampoco en el contexto ni en el lector, sino en la interacción de los tres factores, que son los que, juntos, determinan la comprensión.”

“Concebimos la comprensión de la lectura de un texto como la reconstrucción de su significado a partir de la consideración de pistas contenidas en el texto en cuestión. Dicha reconstrucción se lleva a cabo mediante la ejecución de operaciones mentales que realiza el lector para darles sentido a las pistas encontradas. Se trata de un proceso esencialmente dinámico que quien lee desarrolla a medida que establece conexiones coherentes entre la información que posee en sus estructuras cognoscitivas y la nueva que suministra el texto” (Montenegro y Haché, 1997:45). 7

Estas concepciones influyen notoriamente en nuestro proyecto porque él está ideado para mejorar dinámicamente los procesos de comprensión lectora en los estudiantes aprovechando sus conocimientos.

7 LINEAMIENTOS CURRICULARES, Lengua castellana. Ministerio de Educación Nacional

* + 1. Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje

ASPECTO DE LA COMPRENSIÓN E INTERPRETACIÓN TEXTUAL

Comprendo e interpreto textos, teniendo en cuenta el funcionamiento de la lengua en situaciones de comunicación, el uso de estrategias de lectura y el papel del interlocutor y del contexto.

Para lo cual,

• Elaboro hipótesis de lectura de diferentes textos, a partir de la revisión de sus características como: forma de presentación, títulos, graﬁcación y manejo de la lengua: marcas textuales, organización sintáctica, uso de deícticos, entre otras.

• Comprendo el sentido global de cada uno de los textos que leo, la intención de quien lo produce y las características del contexto en el que se produce.

• Caracterizo los textos de acuerdo con la intención comunicativa de quien los produce.

• Analizo los aspectos textuales, conceptuales y formales de cada uno de los textos que leo.

• Inﬁero otros sentidos en cada uno de los textos que leo, relacionándolos con su sentido global y con el contexto en el cual se han producido, reconociendo rasgos sociológicos, ideológicos, cientíﬁcos y culturales.

ASPECTO DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y OTROS SISTEMAS SIMBÓLICOS

Retomo crítica y selectivamente la información que circula a través de los medios de comunicación masiva, para confrontarla con la que proviene de otras fuentes.

Para lo cual,

• Caracterizo los medios de comunicación masiva a partir de aspectos como: de qué manera(s) difunden la información, cuál es su cobertura y alcance, y a qué tipo de audiencia se dirigen, entre otros.

• Diferencio los medios de comunicación masiva de acuerdo con sus características formales y conceptuales, haciendo énfasis en el código, los recursos técnicos, el manejo de la información y los potenciales mecanismos de participación de la audiencia.

• Utilizo estrategias para la búsqueda, organización, almacenamiento y recuperación de información que circula en diferentes medios de comunicación masiva.

• Selecciono la información obtenida a través de los medios masivos, para satisfacer mis necesidades comunicativas.

• Utilizo estrategias para la búsqueda, organización, almacenamiento y recuperación de la información que proporcionan fuentes bibliográﬁcas y la que se produce en los contextos en los que interactúo.

• Establezco relaciones entre la información seleccionada en los medios de difusión masiva y la contrasto críticamente con la que recojo de los contextos en los cuales intervengo.

• Determino características, funciones e intenciones de los discursos que circulan a través de los medios de comunicación masiva.

• Interpreto elementos políticos, culturales e ideológicos que están presentes en la información que difunden los medios masivos y adopto una posición crítica frente a ellos.8

8 Estándares Básicos de competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas, Revolución Educativa. Ministerio de Educación Nacional

Nos acogemos a los estándares básicos de competencias en lenguaje, primero porque son de carácter obligatorio y en segundo lugar estos estándares, con sus respectivos subprocesos deben ser desarrollados a través de diferentes actividades que se originan en el objeto virtual d aprendizaje y de esta forma lograr el mejoramiento en los procesos de comprensión lectora que se pretende.

* + 1. Plan Nacional Decenal de Educación 2006-2016

Dentro de los 10 temas y sus macro objetivos éste plan considera lo siguiente:

\_ FINES Y CALIDAD DE LA EDUCACIÓN EN EL SIGLO XXI (GLOBALIZACIÓN Y

AUTONOMÍA)

. Garantizar el acceso, uso y apropiación crítica de las TIC, como herramientas para el aprendizaje, la creatividad, el avance científico, tecnológico y cultural, que permitan el desarrollo humano y la participación activa en la sociedad del conocimiento.

\_ RENOVACIÓN PEDAGÓGICA Y USO DE LAS TIC EN LA EDUCACIÓN

Fortalecer procesos pedagógicos que reconozcan la transversalidad curricular del uso de las TIC, apoyándose en la investigación pedagógica.9

El MEN con su plan nacional de educación 206-2016 promueve e incentiva el uso de Tics influenciando en nuestro proyecto en la construcción de objetos virtuales de aprendizaje que se pueden aplicar y adaptar a diferentes áreas del conocimiento.

9 <http://www.plandecenal.edu.co/html/1726/articles-166057_10_temas_macro_objetivos.pdf>

1. DISEÑO METODOLÓGICO
   1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

INVESTIGACIÓN – ACCIÓN

El tipo de metodología que rige el proyecto es la Investigación- Acción, donde se puede enlazar el enfoque experimental de la ciencia con programas de acción social que correspondan a solucionar problemas sociales. En la Investigación Acción, Kurt Lewis argumentaba que se podía lograr en forma simultánea avances teóricos y cambios sociales.

En este diseño, la estrategia metodológica y pedagógica será la motivación y sensibilización de los estudiantes y docentes para que hagan uso de los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) en el aula; la estrategia será vivencial, donde los estudiantes y docentes serán protagonistas de su propio aprendizaje, utilizando ésta herramienta colaborativa con el fin de mejorar los procesos de comprensión lectora en todas las áreas del conocimiento.

Roger Shank, como sicólogo hace un aporte importante acerca de la metodología y dice que no hay aprendizaje sino es a través de la práctica, lo que tenemos que aprender lo aprendemos haciendo, es decir Learn by doing, en este caso el aprendizaje con la experiencia van de la mano, es una forma de autodesarrollo donde el método es decisivo, lo que se pretende es que los estudiantes aprendan haciendo.

Una de las ventajas de la investigación acción es que nos permite ver la realidad de manera crítica las interrelaciones del entorno, fomentar el “aprender a aprender” donde todos los implicados del ambiente educativo se vean activamente involucrados en la consecución del proyecto de comprensión lectora, por otro lado se espera que todos los profesionales de la educación sean capaces de valorar reflexiva y críticamente su actuación con el fin de mejorar y brindar una educación de calidad.

La investigación-acción es *participativa:* a través de ella, las personas trabajan por la mejora de *sus pro­pias prácticas.* La investigación-acción crea *comunidades autocríti­cas* de personas que participan y colaboran en todas las fases del proceso de investigación: la planifica­ción, la acción, la observación y la reflexión.

La investigación-acción nos permite crear *registros* de nuestras mejoras: *a)* registros de los cambios en nuestras *actividades y prácticas, b)* registros de los cambios en el *lenguaje y el discurso* con que descri­bimos, explicamos y justificamos nuestras prácticas, *c)* registros de los cambios en las *relaciones y* orden *de organización* que caracterizan y limitan nuestras prácticas, y *d)* registros del desarrollo de nuestro do­minio de la *investigación-acción.*

*En síntesis se aplicará la investigación-acción porque es participativa y critica y se va construyendo paulatinamente según el ritmo de aprendizaje del estudiante.*

* 1. POBLACIÓN Y MUESTRA

La población destinada para implementar el proyecto será estudiantes del grado 9 de la institución educativa farallones de Cali, cuyas edades oscilan entre 12 y 15 años y provenientes de los estratos1, 2 y 3.

* 1. INSTRUMENTOS

Utilizamos los resultados estadísticos de las pruebas ICFES y SABER y con éstos instrumentos buscamos evidenciar las falencias que tienen los estudiantes en comprensión.

* 1. ANÁLISIS DE RESULTADOS

De acuerdo a los resultados obtenidos en pruebas ICFES 2011y SABER 2009 de los colegios oficiales de la ciudad de Cali se evidencian los bajos puntajes en lengua castellana, al igual que en otras áreas del conocimiento ya que no alcanzan a superar los 60 puntos y se bajan rápidamente a índices muy inferiores.

* 1. DIAGNOSTICO

En vista de esta situación, hemos decidido buscar una nueva estrategia metodológica de interés para los estudiantes, basada en el uso de los objetos virtuales de aprendizaje( Ovas) para mejorar los niveles de comprensión lectora y por consiguiente habrá apropiación del conocimiento en las demás áreas.

6. PROPUESTA (Esta parte está en construcción)

6.1. TITULO

MEJOREMOS NUESTRA COMPRENSIÓN LECTORA A TRAVES DE OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

6.2. OBJETIVOS

* Propiciar un ambiente agradable de aprendizaje.
* Utilizar diferentes recursos tecnológicos para el diseño de objetos virtuales de aprendizaje
* Crear hábitos de lectura
* Colaborar con los docentes para que mejore los procesos de comprensión lectora

6.3 DESCRIPCIÓN

La metodología para la creación del objeto virtual del aprendizaje será desarrollada con base en 4 etapas: análisis, diseño, desarrollo y prueba.

12

El objeto virtual del aprendizaje tendrá los siguientes aspectos: una página principal, unos objetivos, unos contenidos, unas actividades y una evaluación

Dentro de los contenidos se desarrollaran los temas a saber: texto informativo, narrativo y explicativo

Con este objeto virtual del aprendizaje buscamos una mejoría en el proceso de comprensión lectora para que nuestros estudiantes se apropien fácilmente del conocimiento

6.4. METODOLOGÍA DE DESARROLLO

6.4.1. FASE 1 identificación de necesidades de aprendizaje

De acuerdo a los resultados a las pruebas saber e ICFES en el municipio de Cali del año 2011 se ha detectado, que entre 1000 estudiantes solo el 5% logra notas superiores a 70 puntos, el 20% logra notas entre 60 y 70 puntos, el 30% logra notas entre 40 y 60 puntos, el 45% restante solo obtiene notas entre 0 y 40 puntos

Mostrándonos estos resultados la falencia en una buena comprensión lectora, hábitos de lectura, conocimiento de vocabulario y la metodología que el docente utiliza no es acorde con los intereses de los estudiantes, además los docentes no desarrollan las competencias básicas necesarias interpretativa, argumentativa y propositiva.

Nuestros estudiantes se encuentran en un estadio operacional formal según Piaget puesto que los jóvenes entre los 11 años hasta su adolescencia pueden razonar de manera hipotética y deductivamente encontrándose con plenas facultades para desarrollar procesos de comprensión lectora por este motivo nos damos cuenta que ellos están subutilizando su potencial.

6.4.2. Fase 2. Perfiles del grupo destinatario

Ideado inicialmente para estudiantes del grado noveno entre edades de 12 y 16 años pero abierto a toda persona interesada en la propuesta

13

6.4.3. Fase 3. Propuesta inicial de objetivos y contenidos

En la propuesta se tratarán tres temas que se desarrollarán a través de las siguientes actividades con miras a mejorar la comprensión lectora en los estudiantes por medio de un objeto virtual de aprendizaje.

Actividad 1.

Objetivo: diseñar un juego interactivo para enriquecer el vocabulario

Diseñar

Se analizara el problema

Para que sirve esta herramienta

6.4.4. fase 4 selección del medio en que se presentaran los contenidos

Esta propuesta se desarrollara en la web y con un cd rom

6.4.5- Fase 5 producciones del material:

Cd multimedia

interfaces

[www.ovaparaunacomprensionlectora.com](http://www.ovaparaunacomprensionlectora.com)

14

Fase 6 evaluación de los materiales

El titulo será llamativo para los usuarios?

El video tutorial es claro para el manejo de la ova?

La propuesta si cumplirá con las expectativas de los usuarios

La ova cumplirán el objetivo de mejora en una comunicación efectiva?

Según los indicadores, tipo de letra, interface y se cumpla lo que se dice

Objetivos medibles reales

15